

PENYAJIAN INFORMASI ARKEOLOGIS DI OBYEK WISATA PURA GOA GAJAH

Ni Putu Eka Juliawati
(Balai Arkeologi Denpasar)

Abstrak

Pariwisata merupakan salah satu pemanfaatan tinggalan arkeologi yang sangat menguntungkan baik untuk kesejahteraan masyarakat sekitar situs maupun untuk pemeliharaan situs itu sendiri. Salah satu obyek wisata dengan tinggalan arkeologi di dalamnya adalah Pura Goa Gajah. Selain nilai sejarah dan estetika yang dimiliki situs tersebut, berbagai sarana diperlukan untuk mendukung pemanfaatannya sebagai destinasi wisata. Salah satunya adalah media untuk menyampaikan informasi arkeologis kepada wisatawan. Menurut teori kebutuhan Maslow, salah satu kebutuhan manusia saat ini adalah kebutuhan akan informasi. Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupannya, penunjang kegiatannya, dan pemenuhan kebutuhannya. Rasa ingin tahu seseorang timbul karena ia ingin selalu berusaha menambah pengetahuannya. Penelitian ini bertujuan agar kita dapat mengetahui bagaimana bentuk-bentuk penyajian informasi arkeologis yang terdapat di obyek wisata Pura Goa Gajah serta melakukan evaluasi sehingga kemudian bisa dilakukan perbaikan-perbaikan. Penelitian dilakukan di obyek wisata Pura Goa Gajah. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara dan studi pustaka. Data dianalisis secara kualitatif dengan tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Adapun media informasi yang bisa didapatkan di Pura Goa Gajah antara lain brosur, papan informasi dan pramuwisata lokal.

Kata Kunci: Pura Goa Gajah, informasi arkeologis, pramuwisata, media, wisata

Abstract

Tourism is one of the ways to use archaeological remains which is very profitable both for the people around the site and preservation of the site itself. One of the tourist destinations which has archaeological remains is Pura Goa Gajah. Besides its historical and aesthetic value, some other facilities are needed to support it as a tourist object. One of them is media to deliver archaeological information about the place to the tourists. According to Maslow's needs theory, one of the current human needs is the need for information. Everyone needs information as part of the demands of life, supporting its activities, and fulfillment needs. Curiosity arises because he or she always tries to increase his or her knowledge. This study aims to know how archaeological information is presented at Pura Goa Gajah destination and conduct an evaluation, so that later improvements can be done. The study was conducted at Pura Goa Gajah tourist destination. The data was collected by observation, interview and library research. The collected data was analyzed qualitatively with three grooves activities occurring simultaneously namely the data reduction, data presentation and drawing conclusions / verification. Media of information which can be found at Pura Goa Gajah are brochures, information board and local guides.

Keyword: Pura Goa Gajah, archaeological information, guide, media, tourism

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bali merupakan salah satu destinasi wisata favorit di Indonesia maupun manca negara. Terlebih lagi setelah Bali dinobatkan sebagai pulau terindah di dunia dalam jajak pendapat yang diadakan Majalah Travel + Leisure yang berbasis di New York, Amerika Serikat dan dijadikannya Bali sebagai lokasi syuting film Hollywood yang berjudul "Eat, Pray, Love", membuat para calon wisatawan semakin tertarik untuk mengunjungi Bali. Hal ini terbukti dengan meningkatnya kunjungan wisatawan asing ke Bali pada 2010 berdasarkan data Dinas Pariwisata Bali meningkat sebanyak 11,23% dari tahun 2009. Pada tahun 2009 jumlah wisatawan yang mengunjungi Bali yaitu sebanyak 2.047.389 wisatawan dan meningkat pada tahun 2010 menjadi 2.277.254 wisatawan.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, pasal 1 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Sedangkan Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Kemudian yang dimaksud dengan wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.

Seiring perkembangan zaman, jenis-jenis obyek wisata pun turut mengalami perkembangan. Saat ini dikenal beberapa jenis obyek wisata antara lain obyek wisata alam seperti pantai, danau, dan gunung; obyek wisata sejarah seperti candi, pura, dan bangunan-bangunan bersejarah lainnya; wisata budaya misalnya upacara adat dan pemakaman; wisata religi misalnya ketika hari raya Waisak, banyak umat Buddha yang mengunjungi candi Borobudur untuk melakukan ritual keagamaan; wisata kuliner yaitu berkaitan dengan makanan khas suatu daerah yang menarik minat wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut; wisata olah raga dimana suatu daerah akan atau sedang dijadikan sebagai lokasi suatu kegiatan olah raga seperti Sea Games atau kejuaraan cabang olah raga tertentu; serta wisata belanja seperti Malioboro di Yogyakarta dan Pasar Seni Sukawati di Bali. Khususnya yang

dibahas dalam tulisan ini adalah salah satu obyek wisata sejarah yang terdapat di Bali.

Bali memiliki banyak tinggalan sejarah dan arkeologi yang tersebar hampir merata di seluruh kabupaten dan kota madya. Banyak diantaranya yang sampai saat ini masih berfungsi sebagai tempat sembahyang (pura) atau yang disebut dengan istilah *living monument* (monumen hidup). Salah satu pemanfaatan tinggalan arkeologi di Bali adalah sebagai obyek wisata. Tidak dapat dipungkiri bahwa pemanfaatan tinggalan arkeologi sebagai obyek wisata memberikan keuntungan materi yang dapat menambah pundi-pundi pendapatan daerah serta meningkatkan kesejahteraan dan taraf hidup masyarakat di sekitarnya.

Obyek wisata yang memiliki nilai historis mempunyai cerita mengenai asal-usul tempat atau bangunan tersebut, tentang siapa yang membangun, untuk apa dibangun, serta sederet pertanyaan lainnya yang mengundang rasa ingin tahu. Biasanya masyarakat di sekitar sebuah bangunan bersejarah, memiliki cerita atau dongeng yang diceritakan secara turun temurun mengenai asal usul bangunan tersebut. Namun sebagai masyarakat ilmiah kita tentu tidak begitu saja mempercayai cerita tersebut. Kebenarannya harus dapat dibuktikan dari sisa-sisa yang ditinggalkan misalnya artefak-artefak dan juga berita tertulis seperti prasasti, lontar atau dokumen lainnya. Cerita yang sudah dirangkum berdasarkan bukti-bukti ilmiah inilah yang nantinya akan diceritakan kembali kepada wisatawan yang mengunjungi tempat tersebut. Dalam hal ini diperlukan jasa pramuwisata yang tidak hanya bisa menterjemahkannya begitu saja ke bahasa asing namun juga mampu memberi makna pada apa yang diceritakannya sehingga mampu membawa wisatawan seolah-olah mereka berwisata ke masa lalu. Oleh sebab itu untuk memperkaya pengetahuannya, seorang pemandu seharusnya mencari informasi sebanyak mungkin tentang benda cagar budaya yang akan dijelaskan, terutama hal-hal yang berkaitan dengan latar penemuan, analisis dan interpretasi yang telah dilakukan oleh para ahli terhadap benda cagar budaya tersebut. Pengetahuan semacam ini dapat diperoleh dari hasil penelitian para ahli arkeologi (Wahyudi, 2006: 319).

Jasa pramuwisata merupakan salah satu elemen dalam usaha pariwisata. Mereka adalah penyambung lidah, pemberi informasi berkaitan dengan obyek pariwisata yang sedang dikunjungi oleh wisatawan. Informasi yang mereka berikan

aspek-aspek yang dianalisis dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Dekonstruksi berarti sebagai usaha memberikan arti pada kelompok yang lemah, yang selama ini kurang memperoleh pengertian, bahkan diabaikan sama sekali (Ratna, Nyoman Kutha. 2005: 252).

Dalam penelitian ini wisatawan sebagai pihak yang sedikit terabaikan dalam hal pemberian informasi mengenai asal usul sebuah tinggalan arkeologi atau benda cagar budaya. Wisatawan adalah orang luar yang baik dari segi budaya dan bahasa sangat berbeda dengan Indonesia dan Bali khususnya. Sehingga dalam pikiran mereka mungkin sama sekali tidak ada ide yang terlintas mengenai suatu benda cagar budaya yang mereka temui di Bali. Tentu benda-benda tersebut terlihat "aneh" di mata mereka karena tidak pernah mereka temui di negara asalnya, sehingga mereka sama sekali tidak mengetahui benda apa yang mereka lihat, apa fungsinya serta pertanyaan-pertanyaan lain di benak mereka.

Teori kedua yang digunakan adalah teori kebutuhan informasi yang merupakan perkembangan dari teori kebutuhan Maslow. Manusia diciptakan sebagai makhluk individu dan juga makhluk sosial. Adapula yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk yang sangat kompleks. Manusia memiliki banyak sekali kebutuhan yang harus dipenuhi, mulai dari kebutuhan ragawi atau jasmani sampai kebutuhan rohani. Salah satu kebutuhan manusia saat ini adalah kebutuhan akan informasi.

Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupannya, penunjang kegiatannya, dan pemenuhan kebutuhannya. Rasa ingin tahu seseorang timbul karena ia ingin selalu berusaha menambah pengetahuannya. Seorang penulis bernama Taylor (1968) mengingatkan bahwa kebutuhan informasi merupakan kondisi rumit; merupakan gabungan dari karakteristik personal dan psikologis yang cenderung tak mudah diungkapkan. Selain itu, kebutuhan ini juga seringkali samar-samar dan dapat tersembunyi di bawah alam sadar.

Taylor menjelaskan empat tingkat kebutuhan informasi yaitu: *visceral*, yaitu informasi aktual yang dibutuhkan tetapi tidak dapat diungkapkan; *conscious*, merupakan kebutuhan-kebutuhan yang dapat dijelaskan atau digambarkan; *formalized*, pernyataan resmi atas suatu kebutuhan; dan *compromised*, yaitu pertanyaan yang diajukan pada sistem informasi.

Krech, Crutchfield, dan Ballachey (dalam Saepudin, 2009) lebih jauh menjelaskan karena adanya kebutuhan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, seseorang termotivasi untuk mencari pengetahuan, bagaimana caranya agar dapat memecahkan masalah. Salah satu cara adalah mencari tambahan pengetahuan melalui membaca berbagai media bahan bacaan yang sebagian besar tersedia di perpustakaan-perpustakaan. Fungsi informasi bisa berkembang sesuai dengan bidang garapan yang disentuhnya. Namun, setidaknya yang utama adalah sebagai data dan fakta yang membuktikan adanya suatu kebenaran, sebagai penjelas hal-hal yang sebelumnya meragukan, sebagai prediksi untuk peristiwa-peristiwa yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan datang. Nyatanya, informasi itu banyak fungsinya. Tidak terbatas pada salah satu bidang atau aspek saja, melainkan menyeluruh, hanya bobot dan manfaatnya yang berbeda karena disesuaikan dengan kondisi yang membutuhkannya.

Dalam kaitannya dengan tulisan ini, wisatawan yang mengunjungi suatu tempat yang 'baru' bagi mereka, membutuhkan informasi untuk menjawab rasa keingintahuan mereka. Informasi yang mereka butuhkan tentu saja berasal dari kita sebagai pemilik situs bersejarah tersebut dalam hal ini Pura Goa Gajah. Informasi tersebut mungkin saja mengenai siapa yang membangun tempat tersebut, apa fungsinya, untuk siapa dan mengapa dinamai demikian serta masih banyak pertanyaan lainnya tergantung dari latar belakang wisatawan itu sendiri.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah di Pura Goa Gajah yang terletak di Banjar/ Dusun Goa, Desa Bedulu, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Propinsi Bali, yang berjarak kurang lebih 26 km dari Denpasar dan sangat mudah dicapai karena terletak di pinggir jalan utama. Pura ini diingkupi oleh persawahan dengan keindahan ngarai sungai Petanu, berada pada jalur wisata Denpasar – Tampaksiring – Danau Batur – Kintamani. Disekitarnya terdapat tempat-tempat bersejarah lainnya seperti Relief Yeh Pulu, Pura Samuan Tiga, Gedung Arca, Arjuna Metapa, Kebo Edan, Pusering Jagat, Penataran Sasih dan lain-lain

aspek-aspek yang dianalisis dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin. Dekonstruksi berarti sebagai usaha memberikan arti pada kelompok yang lemah, yang selama ini kurang memperoleh pengertian, bahkan diabaikan sama sekali (Ratna, Nyoman Kutha. 2005: 252).

Dalam penelitian ini wisatawan sebagai pihak yang sedikit terabaikan dalam hal pemberian informasi mengenai asal usul sebuah tinggalan arkeologi atau benda cagar budaya. Wisatawan adalah orang luar yang baik dari segi budaya dan bahasa sangat berbeda dengan Indonesia dan Bali khususnya. Sehingga dalam pikiran mereka mungkin sama sekali tidak ada ide yang terlintas mengenai suatu benda cagar budaya yang mereka temui di Bali. Tentu benda-benda tersebut terlihat "aneh" di mata mereka karena tidak pernah mereka temui di negara asalnya, sehingga mereka sama sekali tidak mengetahui benda apa yang mereka lihat, apa fungsinya serta petanyaan-pertanyaan lain di benak mereka.

Teori kedua yang digunakan adalah teori kebutuhan informasi yang merupakan perkembangan dari teori kebutuhan Maslow. Manusia diciptakan sebagai makhluk individu dan juga makhluk sosial. Adapula yang mengatakan bahwa manusia adalah makhluk yang sangat kompleks. Manusia memiliki banyak sekali kebutuhan yang harus dipenuhi, mulai dari kebutuhan ragawi atau jasmani sampai kebutuhan rohani. Salah satu kebutuhan manusia saat ini adalah kebutuhan akan informasi.

Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupannya, penunjang kegiatannya, dan pemenuhan kebutuhannya. Rasa ingin tahu seseorang timbul karena ia ingin selalu berusaha menambah pengetahuannya. Seorang penulis bernama Taylor (1968) mengingatkan bahwa kebutuhan informasi merupakan kondisi rumit; merupakan gabungan dari karakteristik personal dan psikologis yang cenderung tak mudah diungkapkan. Selain itu, kebutuhan ini juga seringkali samarasam dan dapat tersembunyi di bawah alam sadar.

Taylor menjelaskan empat tingkat kebutuhan informasi yaitu: *visceral*, yaitu informasi aktual yang dibutuhkan tetapi tidak dapat diungkapkan; *conscious*, merupakan kebutuhan-kebutuhan yang dapat dijelaskan atau digambarkan; *formalized*, pernyataan resmi atas suatu kebutuhan; dan *compromised*, yaitu pertanyaan yang diajukan pada sistem informasi.

Krech, Crutchfield, dan Ballachey (dalam Saepudin, 2009) lebih jauh menjelaskan karena adanya kebutuhan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, seseorang termotivasi untuk mencari pengetahuan, bagaimana caranya agar dapat memecahkan masalah. Salah satu cara adalah mencari tambahan pengetahuan melalui membaca berbagai media bahan bacaan yang sebagian besar tersedia di perpustakaan-perpustakaan. Fungsi informasi bisa berkembang sesuai dengan bidang garapan yang disentuhnya. Namun, setidaknya yang utama adalah sebagai data dan fakta yang membuktikan adanya suatu kebenaran, sebagai penjelas hal-hal yang sebelumnya meragukan, sebagai prediksi untuk peristiwa-peristiwa yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan datang. Nyatanya, informasi itu banyak fungsinya. Tidak terbatas pada salah satu bidang atau aspek saja, melainkan menyeluruh, hanya bobot dan manfaatnya yang berbeda karena disesuaikan dengan kondisi yang membutuhkannya

Dalam kaitannya dengan tulisan ini, wisatawan yang mengunjungi suatu tempat yang 'baru' bagi mereka, membutuhkan informasi untuk menjawab rasa keingintahuan mereka. Informasi yang mereka butuhkan tentu saja berasal dari kita sebagai pemilik situs bersejarah tersebut dalam hal ini Pura Goa Gajah. Informasi tersebut mungkin saja mengenai siapa yang membangun tempat tersebut, apa fungsinya, untuk siapa dan mengapa dinamai demikian serta masih banyak pertanyaan lainnya tergantung dari latar belakang wisatawan itu sendiri.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah di Pura Goa Gajah yang terletak di Banjar/ Dusun Goa, Desa Bedulu, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar, Propinsi Bali, yang berjarak kurang lebih 26 km dari Denpasar dan sangat mudah dicapai karena terletak di pinggir jalan utama. Pura ini di lingkupi oleh persawahan dengan keindahan ngarai sungai Petanu, berada pada jalur wisata Denpasar – Tampaksiring – Danau Batur – Kintamani. Disekitarnya terdapat tempat-tempat bersejarah lainnya seperti Relief Yeh Pulu, Pura Samuan Tiga, Gedung Arca, Arjuna Metapa, Kebo Edan, Pusering Jagat, Penataran Sasih dan lain-lain

1.5.3 Cara Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan beberapa cara, yaitu:

- a. Metode studi pustaka (*library research*); metode ini digunakan untuk mencari data mengenai sejarah pura Goa Gajah dimana buku-buku yang digunakan adalah buku yang relevan berdasarkan bukti-bukti ilmiah dan berdasarkan analisa arkeolog.
- b. Metode Observasi; metode ini dilakukan dengan mengunjungi langsung Pura Goa Gajah serta mengamati interaksi antara pramuwisata dengan wisatawan yang berkunjung ke tempat tersebut baik wisatawan asing maupun domestik. Di samping itu juga dilakukan pengamatan mengenai fasilitas apa yang disediakan oleh pihak pengelola serta pemerintah daerah yang berkaitan dengan pemberian informasi arkeologis kepada wisatawan.
- c. Metode Wawancara; untuk mengetahui informasi apa yang didapat oleh wisatawan dari para pramuwisata, maka peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa wisatawan mengenai informasi apa yang telah mereka peroleh terkait keberadaan Pura Goa Gajah termasuk sejarah pura tersebut. Wawancara juga dilakukan terhadap beberapa orang pramuwisata.

1.5.3 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data kualitatif dimana Menurut Miles dan Huberman, dalam analisis data kualitatif data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data tersebut yang sebelumnya telah dikumpulkan dengan berbagai metode termasuk observasi, wawancara dan lain-lain yang kemudian "diproses" kemudian hasilnya disusun ke dalam bentuk teks yang diperluas (2009: 13). Masih menurut Miles dan Huberman, analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi. Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data "kasar" yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Kegiatan analisis ketiga yang penting

adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi (2009: 16-19).

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Hasil

2.1.1 Sejarah Pura Goa Gajah

Memang banyak jumlahnya buku-buku yang mengulas tempat wisata yang bernilai sejarah yang terdapat di Bali khususnya pura Goa Gajah. Namun buku-buku yang bisa digunakan sebagai sumber primer adalah buku yang memang ditulis berdasarkan hasil penelitian oleh ahli arkeologi. Beberapa buku yang sampai saat ini masih dijadikan acuan adalah buku yang ditulis oleh Bernet Kempers pada tahun 1977 yang berjudul "Monumental Bali" dan buku yang ditulis oleh Sttuterheim pada tahun 1925 yang berjudul "Voorlopige Inventaris der Oudheden van Bali". Sumber-sumber lain berupa jurnal, tulisan dan laporan penelitian yang diterbitkan oleh Balai Arkeologi Denpasar sebagai lembaga resmi pemerintah yang membidangi penelitian dan pengembangan arkeologi di wilayah Bali, Nusa Tenggara Barat dan Nusa Tenggara Timur.

Pada tahun 1922 sampai dengan tahun 1923, Pura Goa Gajah hanya dikenal oleh penduduk setempat saja. Bahkan sebelumnya, keberadaan Pura Goa Gajah itu sendiri tidak disadari bahkan oleh masyarakat sekitar sekalipun. Pertama kali, nama Goa Gajah disebut dalam sebuah laporan ke kantor Archaeological Service oleh L.C. Heyting, seorang pegawai pemerintahan (Controleur Hindia Belanda) yang berpusat di Singaraja saat itu, yang mengunjungi Bali bagian tengah pada tahun 1923. Saat itu dia menyebutnya dengan sebutan "*a monster's head with elephant's ears*" atau "kepala monster bertelinga gajah". Namun setelah ukiran yang menaungi mulut gua itu diselidiki lebih lanjut oleh Nieuwenkamp pada tahun 1925, tidak ada tanda-tanda yang menandakan bahwa ukiran tersebut adalah muka seekor gajah, seperti misalnya tidak adanya belalai yang merupakan ciri utama seekor gajah dan mata besar pada ukiran yang bertolak belakang dengan mata seekor gajah yang kecil, seperti yang terlihat pada foto 1.

Sampai saat ini belum ada prasasti yang mengacu secara jelas pada keberadaan situs Goa

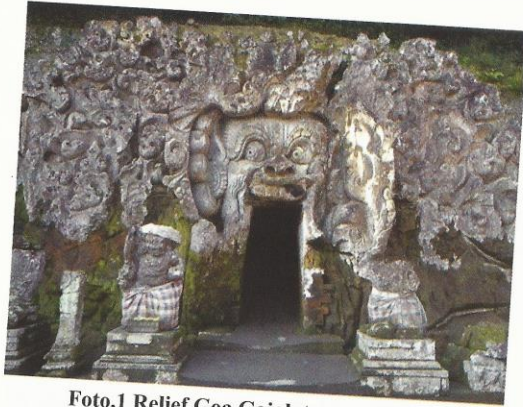


Foto.1 Relief Goa Gajah tampak depan

Gajah. Namun Dr. H. Goris pernah mengajukan sebuah hipotesa bahwa *Antakunjarapada* yaitu disebut dalam prasasti Dawan yang berangka tahun Saka 975 (1053 Masehi) dan prasasti Pandak Badung yang berangka tahun Saka 993 (1071 M) adalah nama lain dari Goa Gajah. Hal ini berdasarkan atas kata *kunjara* yang berarti gajah. Jika pendapat Goris ini benar maka situs Goa Gajah diperkirakan sudah ada sejak abad ke 11 yaitu pada masa pemerintahan Raja Anak Wungsu. Di sisi lain Kempers berpendapat bahwa ada kemungkinan bahwa nama "Goa Gajah" berasal dari sebutan-sebutan dari para pengunjung pertama tempat ini yang salah menginterpretasikan kepala monster yang dilihatnya pada dinding muka gua sebagai seekor gajah. Lebih jauh lagi, faktanya sebuah tempat di Bali dengan nama "Lwa Gajah" yang berarti "Air gajah" disebutkan dalam kitab Nagarakrtagama karangan Mpu Prapanca yang berangka tahun 1365 Masehi. Lwa Gajah merupakan nama tempat seorang pejabat tinggi agama Buddha. Kata *Lwa Gajah* disebut langsung setelah kata *Badahulu* (Bedulu sekarang), kemungkinan besar dijadikan nama goa tersebut (Kempers, 1977: 122). Dari data prasasti yang dikeluarkan atas nama Raja Marakata yang berangka tahun 944 Çaka diketahui bahwa Er Gajah sebagai sumber air untuk pertanian. Maka dalam pemerintahan Raja itu ditetapkan pejabat yang mengatur air (*makerser*) di Er Gajah (Air Gajah) (Dinas Purbakala R.I dalam Astawa, 2007: 39).

Secara keseluruhan tinggalan arkeologi di Pura Goa Gajah dibagi menjadi empat kompleks yaitu gua beserta tinggalan arkeologi di dalamnya; peninggalan di halaman di depan gua yang terdiri dari dua buah arca raksasa (disebut juga arca penjaga atau *Dwarapala*) yang terletak persis di depan

mulut gua, sebuah arca Hariti, arca Ganesha, dan arca *Dwarapala* yang diletakkan dalam satu tempat yang disebut *plinggih*, serta fragmen bangunan; Komplek Petirtaan yang terdiri dari kolam dan enam buah arca pancuran serta sebuah arca Ganesha; dan kompleks yang terakhir adalah tinggalan arkeologi yang ditemukan di dasar jurang atau oleh masyarakat setempat disebut dengan *tukad pangkung* yaitu relief stupa bercabang tiga, relief payung bersusun tigabelas dan dua buah arca Buddha.

Isi di dalam gua pertama kali dilihat oleh Nieuwenkamp, padahal pada saat itu masyarakat di sekitar gua mengatakan bahwa tidak ada apa-apa di dalam gua. Mulut gua tersebut berukuran tinggi 2 meter dan lebar 1 meter. Gua tersebut berbentuk lorong berbentuk huruf 'T'. Di dalam lorong gua terdapat beberapa ceruk yang kemungkinan dahulu berfungsi sebagai tempat tidur. Di dalam gua terdapat dua buah arca yakni arca Ganesha dan Lingga. Arca Ganesha tersebut digambarkan bertangan empat dengan tinggi 105 cm, terletak di ujung lorong gua sebelah kiri. Sedangkan Lingga terletak di ujung lorong sebelah kanan yang terdiri dari tiga buah Lingga yang disebut dengan *Trilingga*. Ganesha adalah putra Dewa Siva yang memiliki wajah seperti gajah dan Lingga adalah wujud lain dari Dewa Siva. Pada sebuah ceruk yang terletak lurus di ujung lorong terdapat fragmen arca raksasa dan fragmen arca Siwa. Pada jalan masuk gua di sebelah kanan terdapat tulisan di dinding gua yang terdiri dari 2 baris tulisan *Kadiri Kwadran* yang berbunyi *Kumon dan Sahy(w)angsa* yang diperkirakan berasal dari tahun 1074 Masehi. Jika benar tulisan tersebut berasal dari paruh kedua abad XI, maka kemungkinan gua tersebut dibuat sebelum tahun tersebut atau di awal abad XI (Kempers, 1977: 125).

Arca Hariti terletak di atas sebuah *plinggih* (bangunan) di dekat gua. Arca Hariti diletakkan dalam satu *plinggih* dengan arca *Dwarapala* dan Ganesha. Hariti dalam kepercayaan Buddha merupakan penjaga anak-anak. Arca Hariti selalu digambarkan dikelilingi sejumlah anak-anak. Jika dikaitkan dengan kepercayaan masyarakat Bali sendiri, Arca Hariti merupakan personifikasi dari pasangan suami istri miskin yaitu Pan Brayut dan Men Brayut yang memiliki banyak anak yang terdapat dalam cerita legenda. Arca Hariti digambarkan duduk dalam sikap *padmasana* di atas bantalan yang berbentuk *padmaganda*. Arca tersebut terbuat dari batu padas dengan tinggi 74 cm dan lebar 32 cm. Mulut arca

tersebut tersenyum sehingga taringnya terlihat, muka bulat dan mata terbuka. Pada kedua telinganya terdapat hiasan anting-anting (*kundala*) yang berupa bunga dengan benang sari berjantai hingga bahu. Arca digambarkan memakai kain panjang hingga di batas mata kaki. Arca dikelilingi tujuh anak dengan posisi satu anak di pangkuan, tiga anak berada di sebelah kiri dan tiga lagi di sebelah kanan (Astawa, 2007: 60). Menurut Stutterheim, arca Hariti tersebut berasal dari tahun 1000 Masehi atau zaman Bali Kuna (Kempers, 1977: 130).

Di depan gua terdapat sebuah petirtaan yang dilengkapi dengan enam buah arca pancuran yang berwujud bidadari serta satu arca Ganesha bertangan dua. Namun saat ini arca Ganesha telah dipindahkan ke atas, tepatnya di dekat gua. Petirtaan tersebut ditemukan pada tahun 1954 oleh Krijgman. Bagian atas dari enam buah arca pancuran dan arca Ganesha tersebut ditemukan lebih dahulu di depan gua sebelum ditemukannya petirtaan ini. Untuk sementara arca pancuran tersebut ditempatkan di sebuah kolam kecil tidak jauh dari gua. Saat itulah, Krijgman menemukan ketidakcocokan antara arca pancuran dengan kondisi kolam tersebut dimana tidak terdapat saluran air yang menghubungkan keduanya. Kemudian di tahun yang sama dilakukan penggalian di areal di depan gua dan ditemukanlah petirtaan tersebut. Di sana terlihat dengan jelas bagian bawah dari arca-arca pancuran yang sudah ditemukan lebih dulu sehingga bagian atas arca pancuran yang ditemukan sebelumnya bisa dikembalikan lagi ke tempat aslinya. Petirtaan tersebut dibagi menjadi dua yang dipisahkan oleh sebuah sekat. Kemungkinan besar satu bagian untuk laki-laki dan satu untuk perempuan. Petirtaan tersebut telah terhubung dengan sistem air melalui tiga buah arca pancuran pada masing-masing bagian, sehingga total berjumlah enam buah arca pancuran, seperti yang nampak pada foto 2. Dinding petirtaan kemudian diperbaharui untuk mendapatkan kepuasan estetik dan bisa dimanfaatkan sebagai tempat pemandian. Pada awal ditemukan Krijgman menggunakan petirtaan tersebut sebagai tempat untuk mandi yang kemudian diikuti oleh penduduk sekitar sampai pada akhirnya secara resmi diputuskan bahwa tempat petirtaan ini terlalu sakral untuk kegiatan yang bersifat profan (mandi) (Kempers, 1977:130).

Di sebelah selatan dari pura tersebut, terdapat sungai kecil dengan jurang yang curam yang berada di bawah tebing padas yang disebut *tukad pangkung*

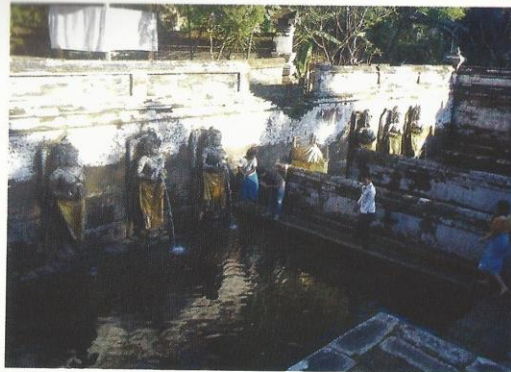


Foto. 2 kolam petirtaan dengan enam buah arca Pancuran

oleh masyarakat sekitar. Pada tebing-tebing tersebut terdapat beberapa relief. Relief-relief tersebut ditemukan di sekitar aliran sungai Petanu yang cukup sulit dijangkau. Namun saat ini pengunjung bisa dengan mudah mencapainya karena telah dibuatkan tangga menuju ke sana. Diantara pahatan-pahatan tersebut ada yang bermotif bunga (lotus) dan *kalamakara*. Pada salah satu bongkahan batu tebing yang berukuran besar terdapat sisa pahatan berbentuk relief stupa bercabang tiga dan payung bersusun tigabelas (Astawa, 2007: 40). Dua buah arca Dhyani Buddha terdapat di Tukad Pangkung diletakkan di atas altar batu bata berukuran 1 x 1 meter pada sebuah ceruk di sebelah selatan gua. Arca pertama adalah arca Dhyani Buddha Amitabha sedangkan arca kedua arca Dhyani Buddha Amogasidhi. Kedua arca Dhyani Buddha tersebut dibedakan berdasarkan sikap tangannya (*mudra*). (Astawa, 2007: 40). Arca Dhyani Buddha Amitabha ditemukan dalam kondisi utuh sedangkan Dhyani Buddha Amogasidhi dalam keadaan rusak, yang tersisa hanya bagian badan ke bawah, tanpa kepala. Namun sungguh disayangkan arca Dhyani Buddha Amitabha yang utuh tersebut hilang karena dicuri oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

2.1.2 Penyajian Informasi Arkeologis di Pura Goa Gajah

Secara garis besar terdapat dua jenis penyampaian informasi arkeologis yang bisa didapatkan oleh pengunjung Pura Goa Gajah, yaitu informasi tertulis dan informasi yang disampaikan secara lisan. Informasi tertulis berupa brosur resmi yang dikeluarkan oleh pemerintah daerah kabupaten Gianyar yang berisi sejarah singkat Pura Goa

Gajah. Dalam satu brosur tersebut juga terdapat informasi mengenai obyek wisata lainnya yang ada di kabupaten Gianyar. Brosur ini bisa diperoleh di bagian informasi. Bagian informasi terletak beberapa meter dari tempat parkir, sebelum loket tiket masuk.

Selain melalui brosur, informasi sejarah Pura Goa Gajah tertulis lainnya terdapat di papan informasi yang terletak di areal pura. Papan informasi ini terletak di sebelah kanan saat kita mulai memasuki areal Pura Goa Gajah. Arahnya berlawanan dengan arah gua yang terletak di sebelah kiri. Papan informasi tersebut ditutupi kaca. Di dalamnya ditempel beberapa lembar tulisan mengenai sejarah Pura Goa Gajah yang dicetak di atas kertas A4. Sejarah singkat tersebut ditulis dalam dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Jenis informasi kedua yaitu informasi yang disampaikan secara lisan. Informasi lisan ini disampaikan oleh para pramuwisata (*guide*). Di sekitar areal pura, terdapat beberapa orang pramuwisata lokal yang bertugas memberikan informasi mengenai keberadaan Pura Goa Gajah. Mereka adalah penduduk asli sekitar Pura Goa Gajah. Dengan kemampuan bahasa Inggris yang mereka kuasai, mereka terjun langsung sebagai pramuwisata. Keterangan yang mereka berikan kurang lebih sama seperti informasi yang terdapat di papan informasi hanya saja disampaikan secara lisan. Mereka tidak langsung begitu saja memberikan informasi kepada pengunjung yang datang, namun hanya kepada pengunjung yang meminta atau yang bertanya saja. Pengunjung yang tidak bertanya dianggap sudah mengetahui sejarah Pura Goa Gajah atau memang tidak berminat untuk mengetahui sejarahnya. Sesungguhnya, para *guide* lokal tersebut memiliki keterbatasan gerak dalam menyampaikan informasi kepada wisatawan khususnya wisatawan asing yang mengunjungi Pura Goa Gajah karena sebagian besar wisatawan asing tersebut telah dipandu oleh *guide* (pramuwisata) dari masing-masing agen perjalanan (*travel agent*).

2.2 Pembahasan

2.2.1 Informasi Arkeologis Tertulis

2.2.1.1 Brosur

Informasi mengenai sejarah Pura Goa Gajah dalam brosur yang disediakan di bagian informasi hanya disampaikan secara singkat, terbatas pada

abad perkiraan dibuatnya Goa Gajah serta beberapa nama arca yang terdapat di dalamnya. Hal ini mungkin disebabkan karena keterbatasan halaman. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan sangat jarang wisatawan yang berminat untuk menghampiri bagian informasi tersebut. Seringkali bagian informasi tampak kosong, hanya kadang nampak seorang penjaga saja.

Dari wawancara yang dilakukan kepada beberapa wisatawan, mereka sesungguhnya menginginkan brosur yang lebih lengkap yang mengulas sejarah mengenai Goa Gajah. Beberapa wisatawan mengatakan bahwa bagian informasi nyaris luput dari pandangan mereka. Banyak yang melewatinya begitu saja, karena tampilan dari ruangan tempat bagian informasi tersebut kurang menarik perhatian pengunjung. Brosur yang disediakan pun sangat sedikit jumlahnya bahkan sempat kosong sama sekali. Hal inilah yang membuat pengunjung kecewa. Menurut beberapa wisatawan yang berhasil diwawancara mengatakan sebaiknya brosur dengan informasi yang lengkap mengenai Pura Goa Gajah disediakan sebelum mereka memasuki areal pura, sehingga kemudian mereka bisa membaca sembari melihat benda peninggalan yang mereka temui dan mencocokkannya dengan keterangan yang ada di dalam brosur. Brosur mengenai obyek wisata Pura Goa Gajah juga agar terpisahkan dengan obyek wisata lainnya, sehingga dapat dimuat cerita yang lengkap.

Penyajian informasi arkeologis secara tertulis seperti dalam bentuk brosur seharusnya bisa dibuat lebih variatif. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi terutama perkembangan ilmu desain grafis akan mempermudah realisasi bentuk media informasi arkeologis yang kita inginkan. Selain brosur, media informasi sejenis bisa juga berupa katalog, *leaflets*, poster, *mini booklets* dan sebagainya. Tentu saja nilai estetika yang terkandung di dalamnya akan lebih menarik perhatian pengunjung dan memberikan kesan yang baik setelah mereka meninggalkan Pura Goa Gajah.

2.2.1.2 Papan Informasi

Informasi mengenai sejarah Pura Goa Gajah yang terdapat di papan informasi sudah sangat lengkap terutama untuk versi Bahasa Indonesia. Hal-hal yang berkaitan tentang sejarah Pura Goa Gajah, riwayat penemuan, serta tinggalkan arkeologi yang terdapat di sana sudah disampaikan dengan jelas dan sudah berdasarkan atas penelitian-penelitian

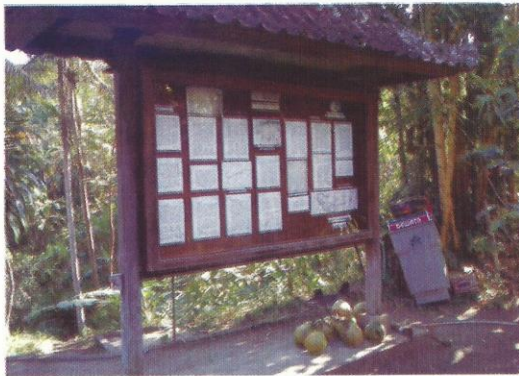


Foto.3 papan informasi di obyek wisata Pura Goa Gajah

arkeologi. Namun dilihat dari kondisinya, tulisan pada papan tersebut sudah agak buram dan bahkan ada yang tak terbaca karena sudah luntur, seperti yang terlihat pada foto 3. Tentu saja hal ini jauh dari rasa nyaman bagi para pengunjung baik turis asing maupun domestik yang ingin mengetahui informasi mengenai sejarah Pura Goa Gajah. Terlebih lagi bagi wisatawan asing yang merupakan pengunjung dominan situs tersebut, dimana informasi dalam versi bahasa Inggris sangat minim. Informasi dalam Bahasa Inggris hanya berjumlah empat lembar yang dicetak di atas kertas A4 sedangkan versi Bahasa Indonesia berjumlah dua belas lembar.

Dilihat dari segi penempatan papan ini juga kurang strategis yaitu berlawanan dengan arah menuju gua yang merupakan obyek utama di situs ini. Beberapa wisatawan bahkan tidak menyadari keberadaan papan informasi tersebut. Bagi wisatawan asing yang kebetulan melihatnya, kemudian membacanya sepintas dan berlalu begitu saja dengan raut wajah kecewa karena tidak mendapatkan informasi yang mereka inginkan.

Untuk menarik perhatian pengunjung baik wisatawan domestik maupun manca negara seharusnya papan informasi dibuat seindah mungkin agar menarik perhatian pengunjung serta diletakkan di lokasi yang strategis. Meskipun telah ditutupi kaca, namun kertas yang ditempel di dalamnya tidak terhindar dari kerusakan yang disebabkan oleh faktor cuaca. Agar bisa dimanfaatkan dalam jangka waktu yang lebih lama seharusnya ketahanan bahan yang digunakan harus diperhitungkan sehingga tidak gampang rusak.

2.2.2 Informasi Arkeologis Lisan

Pramuwisata adalah orang yang berperan penting dalam penyampaian informasi kepada wisatawan secara lisan. Menurut Yoeti (2006: 168), pramuwisata merupakan salah satu sarana pendukung untuk menunjang pelestarian terhadap warisan budaya yang kita miliki. Pramuwisata yang memandu wisatawan harus dapat berfungsi sebagai juru penerang yang baik, sehingga para wisatawan dapat menghayati betapa pentingnya memelihara seni budaya bangsa, karena selain disaksikan untuk mengagumi keindahannya juga dapat sebagai obyek penelitian yang tiada habis-habisnya.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya di Pura Goa Gajah sendiri terdapat dua jenis pramuwisata yang bisa ditemui yaitu pramuwisata yang berasal dari *travel agent* atau biro perjalanan dan pramuwisata lokal dari desa adat setempat. Dari hasil pengamatan dan wawancara, informasi yang diberikan kedua jenis pramuwisata tersebut dapat dijabarkan dalam sub bab berikut.

2.2.2.1 Pramuwisata Biro Perjalanan

Pramuwisata yang disediakan oleh masing-masing biro perjalanan yang ada di Bali pada umumnya telah berbekal pengetahuan mengenai tempat-tempat wisata yang ada di Bali yang diperoleh dari berbagai sumber antara lain dari tempat-tempat pelatihan atau kursus bahasa asing khusus pramuwisata yang mereka ikuti, sekolah pariwisata, biro perjalanan yang menaungi mereka dan sumber-sumber lain di internet. Dari data yang diperoleh, sebagian besar pramuwisata hanya memberikan informasi mengenai perkiraan tahun dibangunnya Goa Gajah serta beberapa nama tinggalan arkeologi yang ada di sana seperti misalnya arca Ganesha, Trilingga, arca pancuran dan arca Men Brayut (Hariti). Uniknyanya sebagian besar pramuwisata menyebut arca Hariti dengan sebutan arca Men Brayut dan mereka juga menceritakan bahwa banyak pasangan suami istri yang belum mempunyai keturunan memohon di pelinggih arca Men Brayut agar dapat segera memiliki keturunan.

Sebagian besar pramuwisata tidak menginformasikan mengenai sejarah ditemukannya situs ini karena beberapa alasan yaitu pertama kurangnya sumber yang menjelaskan tentang sejarah penemuan kembali situs Goa Gajah. Dari buku panduan yang mereka miliki yang dikeluarkan oleh

biro-biro perjalanan, tidak memuat tentang sejarah ditemukannya situs Goa Gajah. Kedua, kebanyakan wisatawan memang sangat jarang menanyakan hal tersebut. Hanya beberapa wisatawan saja yang terkadang tertarik untuk mengetahui sejarah Pura Goa Gajah secara lebih mendetail dan sebagian besar dari mereka berasal dari daratan Eropa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Yoeti (2006: 181) bahwa setiap wisatawan memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam melakukan suatu perjalanan wisata antara lain tergantung pada lingkungan masing-masing, profesi dan tingkat pendidikan yang mereka miliki. Wisatawan yang berasal dari daratan Eropa umumnya mempunyai ketertarikan yang lebih tinggi terhadap wisata sejarah daripada wisatawan dari negara lain. Berdasarkan data Penelitian Citra Pariwisata Indonesia tahun 2003, wisatawan Inggris menduduki peringkat pertama dalam tingkat persepsi wisatawan manca negara terhadap peninggalan sejarah di Indonesia menurut negara tempat tinggal (dalam Waluyo, Budpar).

Biasanya pramuwisata akan mengalami kebingungan ketika mereka mengantar wisatawan yang ternyata memiliki ketertarikan dalam bidang sejarah dan menginginkan penjelasan yang lebih detail sedangkan mereka tidak mempunyai cukup pengetahuan untuk menjelaskan hal tersebut. Untuk menghindari kekecewaan dari pihak wisatawan, disinilah biasanya terjadi kesalahan dalam memberikan informasi atau dengan kata lain informasi yang diberikan tidak akurat.

Untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan informasi arkeologis, tentu saja penyebarluasan informasi arkeologis perlu ditingkatkan terutama di kalangan pramuwisata. Meskipun tidak semua wisatawan akan bertanya secara mendetail namun tidak ada salahnya jika informasi yang lengkap disiapkan terlebih dahulu.

2.2.2.2. Pramuwisata Lokal

Pramuwisata lokal yang bertugas di Pura Goa Gajah adalah para penduduk laki-laki yang berasal dari desa setempat yaitu Desa Bedulu dan adapula sebagian kecil dari mereka yang berasal dari desa Tengkulak. Mereka bekerja sebagai pramuwisata tanpa gaji tetap, hanya mengandalkan tip yang diberikan oleh wisatawan. Sebagian besar dari mereka memperoleh kemampuan berbahasa Inggris secara otodidak terutama mereka yang sudah

tergolong senior. Beberapa orang yang lebih muda sudah pernah mengikuti kursus bahasa Inggris dan adapula yang masih berstatus mahasiswa. Mereka bekerja secara bergilir. Setiap bertugas mereka mengenakan pakaian adat ringan yakni kemeja, kain (*kamen*), *saput*, dan *destar* (*udeng*). Pada umumnya, menjadi pramuwisata lokal di Pura Goa Gajah bukanlah pekerjaan utama mereka. Banyak diantara mereka yang bekerja di ladang atau sawah dan bahkan masih kuliah.

Pramuwisata lokal dengan ramah menyapa wisatawan dan menawarkan jasa *guiding* terutama kepada wisatawan 'lepas', yang datang tanpa ditemani guide. Dari pengamatan yang dilakukan, informasi yang mereka sampaikan kepada wisatawan jauh lebih akurat dan mendetail daripada informasi yang disampaikan oleh pramuwisata dari *travel agent*. Pramuwisata lokal menyebutkan nama setiap arca yang terdapat di Pura Goa Gajah dengan benar, menceritakan sejarah pura serta bagaimana situs ini ditemukan kembali. Bahkan mereka juga menceritakan riwayat masing-masing peninggalan arkeologi yang ada di sana dengan terperinci termasuk menceritakan tentang salah satu arca Buddha yang hilang dicuri.

Interaksi yang mereka lakukan juga menarik untuk diamati. Mereka berpindah dari tinggalan arkeologi yang satu ke tinggalan lainnya dan bercerita kembali, seperti yang terlihat pada foto. 4. Hal ini karena mereka merasa sebagai pemilik atau pewaris pura tersebut sehingga mereka harus benar-benar tahu sejarahnya bahkan beberapa yang senior terlibat langsung dalam setiap aktifitas pemugaran situs tersebut.

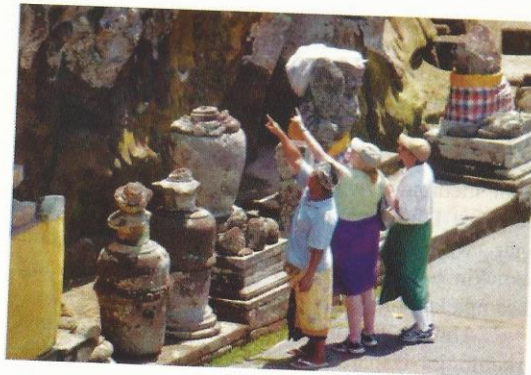


Foto.4 interaksi antara pramuwisata lokal dan wisatawan asing

III. KESIMPULAN DAN SARAN

3.1 Kesimpulan

Hal yang sangat sulit terbantahkan bahwa pariwisata adalah cara pemanfaatan peninggalan sejarah dan purbakala yang paling menguntungkan, baik untuk kesejahteraan penduduk di sekitar situs maupun untuk pemeliharaan situs itu sendiri. Pura Goa Gajah sebagai salah satu obyek wisata dengan peninggalan purbakala yang menjadi obyek wisata favorit sudah memiliki beberapa fasilitas yang dapat mendukung penyampaian informasi arkeologis kepada wisatawan antara lain melalui brosur, papan informasi serta keberadaan para pramuwisata lokal.

Brosur merupakan hal yang umumnya dicari wisatawan asing di sebuah tempat wisata yang baru dikunjunginya mengingat karakter mereka yang suka membaca. Sebagai contoh di bandara internasional Ngurah Rai, sebagai pintu utama ketika mereka berkunjung ke Bali, di sana disediakan berbagai macam brosur, katalog dan *mini booklets* tentang Bali secara umum, yang mereka bisa ambil secara cuma-cuma. Hal yang penting untuk diingat adalah fasilitas pendukung penyampaian informasi arkeologis terutama brosur tidak hanya diperlukan seminggu atau dua minggu saja melainkan harus tetap tersedia. Selain brosur bisa juga dibuatkan *mini booklets* atau katalog. Papan informasi juga merupakan media informasi alternatif selanjutnya. Dengan kondisi tulisan yang kabur tentu akan mengurangi apresiasi wisatawan terhadap obyek wisata Pura Goa Gajah.

Pramuwisata lokal dan pramuwisata dari masing-masing biro perjalanan mempunyai peranan yang signifikan dalam penyampaian informasi kepada wisatawan. Penyampaian informasi secara lisan seperti yang mereka lakukan sesungguhnya mempunyai nilai lebih yang tidak didapatkan wisatawan dari membaca informasi tertulis. Cara penyampaian yang baik, informatif dan variatif akan membawa wisatawan seolah-olah berwisata ke masa lalu. Hal inilah yang perlu diperhatikan agar wisatawan merasa senang, nyaman dan semakin tertarik untuk menyimak informasi yang disampaikan oleh para pramuwisata.

Untuk meningkatkan kualitas informasi arkeologis bagi para wisatawan, kerja sama yang baik perlu dilakukan antara desa adat sebagai pengelola dan pemerintah daerah terutama dinas pariwisata. Keberadaan brosur perlu diperhatikan agar selalu

tersedia dan isi brosur perlu dievaluasi agar benar-benar informatif dan menarik. Bentuk-bentuk media informasi tertulis selain brosur misalnya *mini booklets* dan katalog bisa direkomendasikan. Pelatihan bagi pramuwisata lokal juga perlu dilakukan agar proses 'transfer' informasi menjadi lebih baik dari segi penguasaan bahasa maupun cara penyampaian.

3.2 Saran

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Brosur, katalog, *mini booklet* dan papan informasi merupakan media informasi tertulis yang penting dan dicari oleh wisatawan. Media informasi ini diusahakan agar selalu tersedia. Terkait dengan keberadaan papan informasi agar dapat ditinjau ulang lokasinya, dijaga kebersihannya serta tulisan di dalamnya perlu ditulis ulang dengan media (kertas) yang lebih bagus dan tahan lama sehingga tidak mudah luntur.
2. Pramuwisata lokal dan pramuwisata dari masing-masing biro perjalanan hendaknya lebih bisa bekerja sama dalam hal berbagi informasi arkeologis mengenai Pura Goa Gajah demi citra pariwisata Bali yang baik.
3. Dinas terkait misalnya Dinas Pariwisata khususnya Kabupaten Gianyar hendaknya bisa membantu dalam penerbitan brosur, *mini booklet*, katalog serta terbitan umum lainnya yang mengulas suatu obyek wisata secara lebih terperinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. 1976. *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Furchan. 1982. Surabaya: Usaha Nasional.
- Astawa, A.A. Gede Oka. 2007. *Agama Buddha di Bali*. Khasanah Arkeologi. Balai Arkeologi Denpasar
- <http://www.bisnisbali.com/2011/01/03/news/pariwisata/n.html> (diakses pada 26 Juli 2011)
- <http://matanews.com/wp-content/uploads/Turis.jpg> (diakses pada 26 Juli 2011)

- Kempers, A.J. Bernet. 1976. *Monumental Bali*. Den Haag: Van Goor Zonen
- Miles Matthew B. & Huberman A. Michael. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 2009. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)
- Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 5 tentang Pramuwisata. 2008
- Putra, I Gusti Agung Gede and Stuart-Fox, David J. 1997. *The Elephant Cave: Goa Gajah, Bali*. 1st edn, Denpasar, printed by Yayasan Kanisius, Yogyakarta. Line drawings and site plan courtesy of Proyek Pembinaan dan Pemeliharaan Peninggalan Purbakala Bali, Dep. P. & K. Available online http://arkeologi.web.id/readarticle.php?article_id=35&rowstart=2
- Putubuku. 2008. Informasi: Dibutuhkan, Diinginkan, Diperlukan. (Online), (<http://iperpin.wordpress.com/tag/kebutuhan-informasi/>, diakses 21 Juni 2011)
- Ratna, Nyoman Kutha. 2005. *Sastra dan Cultur Studies Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saepudin, Encang. 2009. *Prilaku Pencarian Dalam MemenuhiKebutuhanInformasi*(Bagian1). (Online), (<http://encangsaepudin.wordpress.com/2009/01/10/prilaku-pencarian-dalam-memenuhi-kebutuhan-informasi-bagian-1/>, diakses 21 juni 2011)
- Taylor, R. S. (1968). "Question negotiation and information seeking in libraries" dalam *College and Research Libraries*, 29, 178-189.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 tentang Kepariwisataaan. 2009
- Wahyudi, Wanny Rahardjo. 2006. *Pengemasan Benda Cagar Budaya Sebagai Aset Pariwisata*. Dalam H. Oka A. Yoeti (Eds), *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya* (hlm. 315-321). Jakarta: Pradnya Paramita
- Waluyo, Harry. 2006. *Pasar Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Belanja, Sosialisasi*
- Pasar Tradisional Sebagai Aset Wisata Budaya di Lampung. Pusat Data dan Informasi Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. http://www.budpar.go.id/filedata/1949_1053-PASARSEBAGAIASETWISATA_BUDAYA06112006LAMPUNG.pdf diakses pada tanggal 26 Juli 2011).
- Yoeti, H. Oka A. 2006. Dampak Pengembangan Pariwisata Sebagai Suatu Industri Terhadap Sosial dan Budaya. Dalam H. Oka A. Yoeti (Eds), *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya* (hlm. 129-139). Jakarta: Pradnya Paramita